



マンガを読むときの視線の動き

このグループでは視線計測装置を利用し、様々なタイプのマンガを読むときの視線計測を行った。様々な形のマンガを読むときの視線の動きを計測し、視線を誘導する要素がどのようなものか、それぞれの要素に影響されてどのように視線が動くのかを分析した。



図2 手塚治虫『アトム大使』1951年『鉄腕アトム』

フキダシクイズ

細馬 (2017) が行った実験の追試で、マンガのフキダシのセリフを消した上で被験者に読んでもらい、視線の動きを計測した。また、セリフの順番を答えてもらった。結果、左から右の順番であるという回答が多かったマンガの計測では、視線の動きが右から左に読んだ後に左から右に戻る再読が多く発生していた。



図3-1 読者の視線の動きを計測した結果（図2のマンガ）

コマ構成による視線誘導

夏目 (1997) によって視線が自然に誘導されると分析・推測された見開き形式のマンガを読むときの視線計測を行った。同じ形のコマで注目させた後に大きなコマで次のページへ移るときの開放と加速、2ページ目の下から上に誘導してから上から下に加速・落下して誘導する手法は視線の動きに影響があった。



視線誘導手法の再現

今までの視線計測で判明した視線を誘導する要素を配置した見開きマンガを自分たちで作成し、見開き形式と1ページずつに分けたもので視線計測を行った。見開き版の場合はページ移動時でもスムーズな視線の動きが見られたが、1ページずつの場合はページが移動時に視線の混乱が見られた。

まとめ・今後の展望

マンガを読むときの視線の動きは、言語による文字の向き、フキダシの配置、流線、キャラクターの顔や視線、コマの形などの要素に影響されることが分かった。また、これらの要素を再現することでほぼ意図的に視線を誘導することができること、形式によっては視線の動きへの影響がなくなることがある要素があると判明した。

今回は視線誘導要素の検証のみになったが、これらの情報を基にしてマンガを読むときの視線の動きを予測、読みやすいマンガを作るための補助ツールなどを作成することも可能だと考えられる。

参考文献

夏目房之助, 三輪健太郎, 岩下朋世, 細間宏通, 泉信行, 佐々木果, 森田直子, 宮本大人, 伊藤剛, 石岡良治: マンガ視覚文化論 見る、聞く、語る, 水声社, 2017.

夏目房之助: マンガはなぜ面白いのか その表現と文法, 日本放送出版協会, 1997.

「実験ありがとうございます。また、マンガ工学の次回作にご期待ください。」